

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Liiketalous / Palveluyrittäjyys

Petri Kukkonen

SOSIAALISEN MEDIAN MAHDOLLISUUDET OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ

Case: Second Life

Opinnäytetyö 2010

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Liiketalous

KUKKONEN, PETRI

Sosiaalisen median mahdollisuudet oppimisympäristönä,
case: Second Life

Opinnäytetyö

41 sivua + 2 liitesivua

Työn ohjaaja

Lehtori Harri Ala-Uotila

Huhtikuu 2010

Avainsanat

sosiaalinen media, web 2.0, second life, verkko-
oppimisympäristöt, Second Life, Facebook

Opinnäytetyössä on kartoitettu sosiaalisen median sekä casen eli Second Lifen käytön mahdollisuuksia opetuksessa. Työssä on esitelty sosiaalisen median käsite, sen syntyhistoria, sen tarjoamat teknologiat ja yhteisöt. Samalla on kuvattu myös yleisimpiä verkko-oppimisympäristöjä sekä niiden pääasiallisia ominaisuuksia. Ohessa kartoitettiin myös casen eli Second Lifen tarjoamia mahdollisuuksia oppimisympäristönä.

Opinnäytetyössä toteutettiin kysely, jonka tarkoituksena oli kartoittaa opiskelijoiden sosiaalisen median käyttöä ja sen tarkoitusta sekä halua käyttää Second Lifeä oppimisympäristönä. Kysely lähetettiin sähköpostilla kaikille Kymenlaakson ammattikorkeakoulun opiskelijoille, jotka olivat kirjautuneina opiskelijoiksi lukuvuonna 2009-2010.

Valtaosa vastaajista käytti sosiaalisen median tarjoamia palveluita verkostoitumiseen, yhteydenpitoon ystäviin ja perheeseen sekä huvikäyttönä. Suosituin palvelu vastaajien keskuudessa oli Facebook ja vähiten käytettiin Second Lifeä. Opiskelijoiden suhtautuminen Second Lifen tarjoamiin mahdollisuuksiin opetuksessa oli pääosin positiivista. Monet vastaajista myös ilmaisivat mielenkiintoa suorittaa mahdollisia opintoja Second Lifessä.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Business Management

KUKKONEN, PETRI

Bachelor's Thesis

Supervisor

April 2010

Keywords

Social Media as a Learning Enviroment, case: Second Life

41 pages + 2 pages of appendices

Harri Ala-Uotila, Senior Lecturer

social media, web 2.0, second life, e-learning

environments, Second Life, Facebook

This thesis is about social media and case: Second Life and the opportunities the media provides for learning. In this thesis the main focus was on social media and its history, technologies, communities and how social media can be effectively used in learning. Also virtual learning environments and their features was researched. The second point of focus was Second Life and its opportunities in learning and as a medium to participate in a course.

Also a survey was made, to collect information about how-, and why students use social media. Also, their willingness to use Second Life in learning was surveyed. The survey was sent to all students in University of Applied Sciences of Kymenlaakso, who were registered as students in 2009-2010.

Most students used social media for networking, connecting friends and families and as a form of entertainment. The most used application among students was Facebook and the least used was Second life. Students had mostly a positive attitude towards Second Life and its opportunities in learning. Participants of this study also showed interest in taking courses in Second Life.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	TUTKIMUKSEN METODOLOGIA	6
2.1	Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimusote	6
2.2	Tutkimusaineiston analyysimenetelmä	7
2.3	Tutkimisaineiston hankintamenetelmät	7
3	SOSIAALINEN MEDIA	8
3.1	Sosiaalisen median sisällöt	9
3.2	Sosiaalisen median yhteisöt	12
3.3	Sosiaalisen median teknologiat	12
3.3.1	Blogit	13
3.3.2	Wikit	13
4	SOSIAALINEN MEDIA OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ	14
4.1	Oppimisympäristöt	15
4.2	Verkko-oppimisympäristöt	16
4.2.1	Google Sites	17
4.2.2	Facebook	18
4.2.3	Ning	18
4.2.4	Elgg	19
4.3	Second Life oppimisympäristönä	20
4.3.1	Second Life - Toinen elämä verkossa	21
4.3.2	Second Lifen hyödyntäminen opetuksessa	22
5	KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULUN OPISKELIJAT SOSIAALISESSA MEDIASSA	25

5.2 Perustiedot vastaajista	25
5.3 Sosiaalisen median käyttö	27
5.4 Second Life oppimisympäristönä	31
6 JOHTOPÄÄTÖKSET	36
LÄHTEET	38
LIITTEET	42
Liite 1. Kyselylomake	

1 JOHDANTO

Second Life, Facebook sekä Twitter luokitellaan sosiaalisiksi mediaksi. Yleisin määritelmä on verkossa toimiva yhteisöllinen tila tai palvelu, jossa kaikki halukkaat voivat tuottaa tai jakaa omia tuotoksiaan. Ensimmäinen kyseisen määritelmän kriteerit täyttävä palvelu oli vuonna 1997 aukaistu SixDegrees.com. Kyseinen palvelu mahdollisti käyttäjien luoda henkilökohtaisen profiilin ja lisätä ystäviään profiiliinsa. Palvelun keskeisemmät ominaisuudet olivat verkostoituminen muiden käyttäjien kanssa sekä viestien lähettely toisten käyttäjien kesken. Vaikka palvelu saikin miljoonia käyttäjiä, se ei onnistunut kuitenkaan saavuttamaan pysyvää suosiota ja se suljettiin vuonna 2000. (Boyd & Ellison 2007, 1.)

Vuonna 2004 alkunsa saaneen Web 2.0 vallankumouksen myötä syntyivät suurimmat 2000-luvun verkon menestystarinat. Sosiaalinen media tehtiin tunnetuksi kahden amerikkalaisen, Timonhy O'Reillyn ja Dale Doughertyn toimesta ja monet suuret sosiaaliset verkostot tekivät tuloaan. Second Life, Facebook, Youtube ja Myspace syntyivät kaikki sosiaalisen median alkuräjähdyksessä. Tähän päivään mennessä nämä palvelut ovat nousseet Internetin tunnetuimmiksi verkostoiksi ja keränneet miljoonia käyttäjiä. Vaikka sosiaalinen media on vaikuttanut monen tavallisen verkonkäyttäjän arkeen ja rutiineihin, on sen vaikutus ja mahdollisuudet huomattu yrityksissä sekä oppilaitoksissa. Facebookista voikin löytää monen yrityksen sekä oppilaitoksen virallisen profiilin tai Twitterissä voi seurata niiden uusimpia kuulumisia tai uutisia. (O'Reilly 2005, 1.)

Sosiaalista media on pyritty hyödyntämään opetuksessa; esimerkiksi yritykset sekä oppilaitokset ovat kouluttaneet ihmisiä Second Life -virtuaalimaailmassa ja joissakin oppilaitoksissa on kokeiltu jopa Facebookia oppilaiden, opettajan sekä kotiväen välisenä siltana.

2 TUTKIMUKSEN METODOLOGIA

2.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimusote

Toteutettu tutkimus on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus, jossa apuna käytettiin kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusotetta. Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa Kymenlaakson ammattikorkeakoulun opiskelijoiden sosiaalisen median käyttöä ja tuntemusta. Tutkimuksessa selvitettiin opiskelijoiden pääasiallisesti eniten käyttämät

sosiaalisen median verkostot ja syitä niiden käyttöön. Lisäksi kartoitettiin Case - tapauksen eli Second Life -virtuaalimaailman tuntemusta ja käyttöä opiskelijoiden keskuudessa sekä heidän kiinnostustaan suorittaa mahdollisia kursseja tai opintoja Second Life -virtuaalimaailmassa.

2.2 Tutkimusaineiston analyysimenetelmä

Tutkimustulokset analysoitiin käyttäen avuksi ZEF - Editorin luomia prosentti- taulukoita sekä ohjelman listaamia avointen kysymysten vastauksia. Taulukot yksinkertaistettiin ja muokattiin Microsoft Excelin avulla selkeämpään muotoon. Koska kaikissa taulukoiduissa vastauksissa tarkasteltiin vain yhtä muuttujaa, käytettiin yksikulotteista frekvenssijakaumaa eli suoraa jakaumaa. Avointen kysymysten vastaukset analysoitiin manuaalisesti tarkastelemalla. (Leskinen 2010, 7)

2.3 Tutkimusaineiston hankintamenetelmät

Kyselyn luomisessa käytettiin ZEF - Editor -ohjelmaa, ja tiedonkeruu suoritettiin 2.1 – 13.1.2010 välisenä aikana. Yhteensä viestejä lähetettiin 5402 kappaletta ja kyselyyn osallistui yhteensä 1000 opiskelijaa, vastusprosentiksi saatiin 18,5 %. Näistä 284 jätti kyselyn kesken tai vastasi vain osaan kysymyksistä. Kaikkien loppuun vastanneiden vastaukset huomioitiin kuitenkin kyselyssä, vastausten tilastoinnissa sekä analysoinnissa. Kyselyn loppuun asti tehneitä opiskelijoita oli yhteensä 716. Todellinen vastusprosentti oli siis 13,2 %. Kyselyyn osallistui opiskelijoita kaikilta Kymenlaakson ammattikorkeakoulun linjoilta eli kansainvälisen liiketoiminnan ja kulttuurin, sosiaali- ja terveysalan sekä tekniikan, metsän ja liikenteen toimialoilta, niin Kotkasta kuin Kouvolasta.

Kysymyslomakkeet lähetettiin sähköpostilinkkinä opiskelijoiden omaan sähköpostiin. Opiskelijoiden vastattua kyselyyn ZEF - Editor -ohjelma tallensi ja tilastoi automaattisesti vastaukset. Kysely toteutettiin sähköpostikyselynä sen seuraavien etujen vuoksi:

- haastattelijan vaikutus tulokseen minimaalinen
- oheismateriaalin käyttömahdollisuus
- suuren vastaajajoukon tavoittaminen

- vastausten saannin nopeus

Kysely (liite 1) käsitti yhteensä yhdeksän kysymystä, ja kyselyssä oli yhteensä kolme erilaista kysymystyyppiä. Kysymyksistä kolme olivat avoimia kysymyksiä, joihin vastaajilla oli mahdollisuus vastata omin sanoin, vapaamuotoisesti ilman minkään vaihtoehdon antamaa viitettä tai mahdollista vaikutusta vastaukseen. (Heikkilä 2005, 50)

Toiset kolme olivat strukturoituja kysymyksiä, joissa keskityttiin vastaajien perustietoihin. Tällainen kysymystyyppi on tilastoinnin kannalta järkevin vaihtoehto, ja siksi valinta kohdistui tähän kysymysmuotoon. Loput kolme kysymystä olivat osittain strukturoituja sekakysymyksiä, jotka sisälsivät vaihtoehdot kyllä tai ei ja joissa vastaajalla oli mahdollisuus kommentoida vapaamuotoisesti valitsemaansa vastausta. (Heikkilä 2005, 52)

3 SOSIAALINEN MEDIA

Vuonna 2004 amerikkalaiset Timonthy O'Reilly ja Dale Dougherty pitivät ideointilaverin uusien seminaari- ja kirja-aiheiden keksimiseksi. Yhdessä he listasivat ideakarttaan monia Internet-kehityksen mielenkiintoisia ja tuoreita suuntauksia. Yhdessä he loivat mielestään vallankumouksellisen kokonaisuuden, jossa koko Internet ja WorldWideWeb olisivat päivittymässä uudeksi versioksi. Uusi, päivitetty versio sai nimen Web 2.0. (O'Reilly 2005, 1)

Monet tahot ovat yrittäneet määritellä Web 2.0 -käsitettä kuitenkin siinä onnistumatta. Termin määrittely onkin kuluttanut monen arvovaltaisen tahon aikaa ja resursseja. Termin määrittelyn tekee hankalaksi se, että kyseessä ei ole mikään yksiselitteinen tekniikka tai malli, joka voitaisiin selittää sen syntyhistorialla. Kyseessä on lähinnä konsepti, joka kokoaa yhteen hyväksi havaittuja toimintatapoja www-suunnittelussa, ohjelmoinnissa, markkinoinnissa, tuotannossa ja strategioissa. Voidaankin sanoa, että Web 2.0 on siis kooste uusia ideoita, vanhoja tekniikoita, ilmaantuneita ominaisuuksia ja havaittuja piirteitä, joita on voitu hyödyntää vasta laajakaistayhteyksien ja kasvaneen www-tallennustilan myötä. Tämän yleisen käsitteen alle on siten koottu laaja joukko nykyisen Internetin kehityssuuntia, ja sosiaalinen media on yksi suunta muiden joukossa. (Hintikka 2007, 8)

Web 2.0:n tunnusmaisimmiksi piirteiksi voidaan lukea

- RSS – syötteet eli uusimman informaation ja sisällön automaattisesti käyttäjälleen toimittavat ohjelmat
- mashup eli Internet-sivusto tai palvelu, joka yhdistää monia ulkoisia lähteitä uudeksi palveluksi
- pc-ohjelmien ja -sovellusten toteuttaminen internet-ympäristössä
- sisällön ja informaation kollektiivinen tuotanto, kehitys ja jakelu.

Monet edellä mainituista Web 2.0:n tunnusomaisista piirteistä ovat myös sosiaalisen median näkyvimpiä piirteitä. Tämä johtuu siitä, että sosiaalinen media on eräs Web 2.0:n kehityshaara (Hintikka 2007, 13)

3.1 Sosiaalisen median sisällöt

Sosiaalista mediaa tutkittaessa ja sitä määriteltäessä on hyvä jakaa se ensin osiin ja selvittää mistä se koostuu. Kuva 1 havainnollistaa sosiaalisen median rakentuvan kolmesta avaintekijästä.



Kuva 1. Sosiaalisen median kolmio (Kangas, Toivonen & Bäck 2007)

Sosiaalisen median kolmion kärjestä löytyvä sisältö tarkoittaa käyttäjien tai yhteisöjen luomaa materiaalia. Tämä materiaali voi olla tekstiä, kuvia, videoita tai vaikka yhteisön kirjoittama blogi. Tärkeätä on se, että sisältö on käyttäjiensä yhteisössä luomaa. Ilman yhteisöä ei siis ole sisältöä. Yhteisöt ovat ihmisten eli sosiaalisten verkostojen käyttäjien muodostamia ryhmiä, jotka ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja tuottavat materiaalia muiden yhteisön jäsenten käyttöön. Yhteisöt eivät kuitenkaan ole millään tavalla suljettuja, jotka tuottavat informaatiota vain toisilleen, vaan kaikki materiaali on usein julkista ja kaikkien saatavilla. Tämän saatavuuden ja mahdollisuuden informaation ja sisältöjen jakamiseen mahdollistaa sosiaalisen median teknologiat. Ilman tarvittavaa teknologiaa, kuten Facebookia, sisältöä ei voida jakaa vaivattomasti satojen, jopa tuhansien muiden käyttäjien kesken. Toki tarvittava teknologia on ollut tarjolla jo sähköpostin alkuajoista lähtien, mutta Web 2.0 toi tullessaan käyttäjäystävällistä ja vaivatonta teknologiaa yhteisöjen käyttöön. Teknologioista puhuttaessa tarkoitetaan tässä tapauksessa sosiaalisen median verkostoja ja palveluita, kuten Twitter, Youtube tai Flickr. Kolmion osa-alueet ovat kaikki yhtä tärkeitä ja toisiaan tukevia toimintoja.

Mikäli joku edellä mainituista osa-alueista puuttuu, on yhtälö puutteellinen eikä voida puhua sosiaalisesta mediasta. Internet ja sen tuoma mahdollisuus välittää ja koota tietoa nopeasti, helposti ja lähes ilmaiseksi, on mahdollistanut uusien massiivisten, parhaimmillaan jopa kymmenien miljoonien käyttäjien yhteisöiden kehittymisen. Sosiaalinen media kasvattaa suosiotaan koko ajan ja houkuttelee yhä uusia käyttäjiä puoleensa. Sosiaalisen median idea piilee sen työkalujen ja menetelmien keveydessä: sovellukset ovat yleensä helppokäyttöisiä ja tarjoavat ihmisille mahdollisuuden vaivattomasti ilmaista itseään ja jakaa tuotoksensa muiden kanssa. Tuloksena on kymmeniä, jopa satoja miljoonia helposti löydettävissä olevia blogeja, valokuvia ja videoita. (Kangas, Toivonen & Bäck 2005, 1)

Kuten Web 2.0, sosiaalinen media on myös käsitteenä suhteellisen tuore ja laaja. Sen vuoksi määritelmät eri lähteissä poikkeavat toisistaan. Yksi tapa määritellä sosiaalinen media on käyttää Tirrosen tapaa, jonka hän mainitsee teoksessaan Web 2.0 verkon numerologia. ”Sosiaalinen media tarkoittaa tietoverkoissa toimivaa yhteisöllisesti tuotettua tai vähintäänkin jaettua mediasisältöä. Sen piirissä käyttäjät jakavat keskenään ajatuksia, mielipiteitä, kokemuksia ja näkemyksiä.” Hänen mukaansa sosiaalinen media koostuu siis yhteisöllisesti tuotetuista ja jaetuista mediasisällöistä. Yksinkertai-

simmillaan tämä voi tarkoittaa kokoelmaa linkkejä muille sivustoille, omien valokuvien sekä videoiden lisäämistä tallennus- ja jakopalveluun tai statuksensa päivittämistä Facebook -yhteisösovelluksessa. (Tirronen 2008)

Lähteestä riippuen määritelmät poikkeavat yleensä toisistaan, ja seuraava Erkkolan (Erkkola 2008, 83) määritelmä sosiaalisesta mediasta käsittelee aihetta hieman toisesta näkökulmasta. ”Sosiaalinen media on teknologiasidonnainen ja -rakenteinen prosessi, jossa yksilöt ja ryhmät rakentavat yhteisiä merkityksiä sisältöjen, yhteisöjen ja verkoteknologioiden avulla vertais- ja käyttötuotannon kautta. Samalla sosiaalinen media on jälkiteollinen ilmiö, jolla on tuotanto- ja jakelurakenteen muutoksen takia vaikutuksia yhteiskuntaan, talouteen ja kulttuuriin”. Hän korostaa määritelmässään yhteisiä merkityksiä, prosessiluonteisuutta ja venyttää samalla myös sosiaalisen median vaikutusta pois verkosta.

Vaikkakin määritelmät poikkeavat toisistaan, on havaittavissa niiden kuitenkin aina pohjautuvan johonkin toiseen tai aikaisemmin esitettyyn määritelmään. Voidaankin huomata, että Erkkolan määritelmää pohjautuu pitkälti seuraavaan esitettyyn määritelmään. ”Sosiaalinen media rakentuu sisällöstä, yhteisöistä ja Web 2.0 -teknologioista. Sosiaalinen media tarkoittaa sovelluksia, jotka perustuvat joko kokonaan käyttäjien tuottamaan sisältöön tai joissa käyttäjien tuottamalla sisällöllä ja käyttäjien toiminnalla on merkittävä rooli sovelluksen tai palvelun arvon lisääjänä. Sosiaalista mediaa voi tuottaa jo olemassa oleva yhteisö tai yhteisö voi muodostua yksilöistä, jotka tuottavat sisältöä samaan palveluun. Sosiaalisen median käyttäjinä voi sen sijaan olla yksilöitä, jotka eivät kuulu yhteisöön ja vain hyödyntävät sosiaalista mediaa.” (Kangas, Toivonen & Bäck 2007, 14)

Vaikka sosiaaliselle medialle on yhtä paljon määritelmiä kuin tekijöitä, on niistä kuitenkin aina löydettävissä tiettyjä yhdenmukaisia ja keskenään samanlaisia piirteitä, joita voidaan pitää sosiaalisen median kulmakivinä: käyttäjien luomat sisällöt ja niiden jakaminen, kollektiivinen älykkyys, tiedon yhteisöllinen tuottaminen, tiedon käyttäjän rooli tiedon tuottajana sekä Open Source -ajattelun korostaminen eli avoin lähdekoodi. Tämä tarkoittaa periaatetta, jossa ohjelmistojen lähdekoodi on vapaasti saatavilla tutkimista ja kehittämistä varten. Tekijänoikeudet kuuluvat itse koodin kirjoittajalle, mutta tekijä on lisensoinut sen kaikkien käyttöön. Tämä tarkoittaa, että kaikilla koodin käyttäjillä on täysivaltaiset oikeudet muuttaa ja kehittää koodia sekä jakaa sitä eteen-

päin muille käyttäjille. Yksi tunnetuimmista avoimen lähdekoodin ohjelmista on suomalaisen Linus Torvaldsin kehittämä Linux-käyttöjärjestelmä. (Avoin lähdekoodi 2005)

Sosiaalinen media rakentuu sisällöstä, yhteisöistä ja Web 2.0 -teknologioista. Olen-
naista on ihmisten välinen vuorovaikutus ja itse tekeminen. Sosiaalisen median sovel-
luksille on tyypillistä: osallistuminen, avoimuus, keskustelu, yhteisöt ja verkottumi-
nen. Tuottaja voi olla amatööri tai ammattilainen, yksilö tai yritys – tittelillä ei ole
merkitystä; sisällön laatu ratkaisee ja kaikki toimijat ovat samalla viivalla. (Kangas
2005, 1)

3.2 Sosiaalisen median yhteisöt

Erilaiset sosiaaliset verkostot ja palvelut ovat nykyään yhä useamman verkon käyttä-
jän arkea. Vuonna 2004 alkanut Web 2.0 ”vallankumous” on luonut monia tärkeitä ja
suosittuja sosiaalisia verkostoja. Yhdysvaltalainen markkinatutkimuksia tekevä yhtiö
Nielsen, listasi vuoden 2009 maaliskuussa käytetyimmät palvelut Global Faces and
Networked places -tutkimusraportissaan. Kansainvälisesti viisi suosituinta palvelua
olivat palvelut kuten Facebook, Myspace, Classmates Online, Orkut ja LinkedIn. Suo-
sitiin edellä mainituista palveluista eli Facebook on kerännyt käyttäjiä yli 108 miljoonaa.
Toiseksi suosituimmaksi palveluksi oli listattu Myspace 81 miljoonalla käyttäjäl-
lään. Raportin mukaan Facebook siis tavoitti joka kolmannen verkon käyttäjän. (Glo-
bal Faces and Networked Places 2009, 8)

Samaisen tutkimuksen mukaan, yhteisöpalveluja ja blogeja käytti viime vuonna 66,8
prosenttia kaikista verkon käyttäjistä. Vastaavasti henkilökohtaista sähköpostia käytti
raportin mukaan 65,1 prosenttia verkon käyttäjistä. (Helsingin Sanomat, 2009)

3.3 Sosiaalisen median teknologiat

Sosiaalinen media tarjoaa hyvät mahdollisuudet verkostoitua tai pitää yhteyttä ystäviin
ja sukulaisiin. Se myös tarjoaa käyttäjilleen monenlaisia työ- ja apuvälineitä. Sosiaali-
sen median välineistö on laaja: blogit, wikit, kuvan-, videon- ja äänenjakopalvelut,
virtuaaliset kohtaamispaikat, sosiaaliset kirjanmerkit ja yhteisölliset kalenterit lienevät
välineistä tunnetuimpia. (Rongas 2008, 5)

3.3.1 Blogit

Blogi eli weblogi, verkkoloki, verkkopäiväkirja tai nettipäiväkirja on helppolukuinen ja helposti päivitettävä verkkosivu, jonka viimeisimmät merkinnät ilmestyvät aina sivun ylälaitaan aikajärjestyksessä. Blogipalvelut toimivat selaimessa eikä niiden lukemiseen tai päivittämiseen yleensä vaadita erillisten ohjelmien asennusta. Blogia kirjoittaakseen pitää kuitenkin olla rekisteröitynyt käyttämäänsä palveluun. Tavallisesta verkosta löytyvistä kotisivuista blogit poikkeavat siten, että niiden sisältö päivittyy huomattavasti nopeammin sekä useammin. (Rongas 2008, 1)

Blogit tarjoavat ennen muuta ongelmanlähtöisen oppimisen kannalta hyvän työskentelyalustan, joka motivoi oppilaita itsenäiseen ja ongelmalähtöiseen työskentelyyn. Bloggaaminen edistää myös sisällöntuotannon ja lähdekritiikin taitoja, interaktiivisuutta ja kannustaa ryhmää toimimaan itsenäisesti. Blogit voivat myös toimia kodin ja koulun välisenä informaatiokanavana välittäen näin ajankohtaista tietoa koulunkäyntiin liittyen. (Haasio 2008, 25)

Blogia voi ylläpitää ja hallinnoida miltä tahansa tietokoneelta tai mobiililaitteelta. Samalla blogilla voi olla useita ylläpitäjiä, mutta se voi olla myös henkilökohtainen. Blogimerkintään voi tekstin ja linkkien lisäksi sisällyttää esimerkiksi kuvia tai videoita ja audioleikkeitä tekstin tueksi. Blogien tekeminen ei vaadi HTML-kielen osaamista, vaan ne ovat alusta alkaen suunniteltu mahdollisimman käyttäjäystävällisiksi. Blogit voidaan kirjoittaa kotona tekstinkäsittelyohjelman avulla ja liittää blogieditoriin julkaisua varten. (Haasio 2008, 25)

Kaikista blogeista löytyvät myös tunnusomaisimmat merkinnät, joko merkinnän alussa tai lopussa. Näiden tarkoitus on helpottaa blogien kronologista seuraamista, tiedonhakuja sekä antaa lukijalle mahdollisuus omaan mielipiteeseen kirjoituksesta (Rongas 2008, 5) Blogien tunnusomaisimmat piirteet ovat seuraavat: tekijä, kellonaika ja päiväys, mahdollisuus kommentoida blogia sekä aihetta määrittelevät avainsanat eli tagit.

3.3.2 Wikit

Wikit ovat verkossa toimivia, vapaita tietosanakirjoja. Se pohjautuu käyttäjiensä luomaan sisältöön ja kuka tahansa voi luoda sinne artikkelin. Samalla tekniikalla kuka tahansa voi luoda myös omia vastaavanlaisia sivustoja. Wikillä voi rakentaa esimerkiksi

ryhmän verkkolehden tai tiettyä, spesifiä aihetta käsittelevän verkkojulkaisun.

Wikit syntyvät editointityöllä, johon voi osallistua kuka tahansa tai wikin ylläpitäjän määrittelemä ryhmä. Verrattuna perinteisiin kotisivuihin wikit ovat huomattavasti nopeampia päivittää ja mahdollistavat näin huomattavasti nopeamman tiedon jakamisen. Päivitys onnistuu myös miltä tahansa verkkoon kytketyltä tietokoneelta. Tämän vuoksi wikien tekniikka on yksinkertaista, ja sen vuoksi sivujen personointi- ja muotoilumahdollisuudet ovat rajoitettuja.

Wikit on mahdollista luoda myös eri oppimisympäristöihin. Esimerkiksi Moodlessa on mahdollista luoda wikejä kurssialustalle. Wikejä voidaan oppimisessa hyödyntää esimerkiksi referaattien ja kirjaesseiden toteuttamisessa. Wikit voivat myös toimia kurssien materiaalien julkaisualustana, mikäli ei haluta käyttää erillistä oppimisympäristöä. Kuten blogeissa, tekstiä voidaan kirjoittaa tekstinkäsittelyohjelmalla ja liittää ne omaan, haluttuun wikiin. (Haasio 2008, 34)

Wikit eroavat blogeista seuraavien tekijöiden perusteella:

- Wikit voivat sisältää lukemattoman määrän sivuja.
- Sivusta voi luoda hakua helpottavan hakemiston.
- Wiki ei käytä HTML-koodia vaan omaa wikikoodia.
- Wikistä saa tarvittaessa varmuuskopion palautusta varten.

(Rongas 2008, 6)

4 SOSIAALINEN MEDIA OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ

Sosiaalisen median sisällöt, teknologiat ja yhteisöt tarjoavat hyvät puitteet oppimiselle. Haasteena on, miten nämä tekijät voidaan yhdistää toimivaksi kokonaisuudeksi osaksi opetusta ja oppimisprosessia. Sosiaalisen median teknologiat tarjoavat monia hyödyllisiä työvälineitä oppimisen tueksi. Yhteisöllisyyteen ja kollektiiviseen älykkyyteen nojaavat wikit mahdollistavat tiedon keräämisen ja jakamisen muiden ryhmäläisten kesken samassa tilassa. Blogeja aktiivisesti kirjoittavat voivat helposti ja nope-

asti julkaista keräämäänsä tietoa lukijoiden kesken. Erilaiset oppimisympäristöt taas mahdollistavat opettajien ja oppilaiden välisen yhteydenpidon sekä tiedostojensiirron.

4.1 Oppimisympäristöt

Oppimisympäristö käsitteenä ei ole yksiselitteinen, vaan se voidaan nähdä virtuaalisena, avoimena, verkkopohjaisena, digitaalisena tai verkostopohjaisena. Yleisesti se on kuitenkin määritelty suomalaisessa kirjallisuudessa seuraavanlaisesti: ”Oppimisympäristö on paikka, tila, yhteisö tai toimintakäytäntö jonka tarkoitus on edistää oppimista.” (Manninen & Pesonen 1997) Englanninkielisessä kirjallisuudessa oppimisympäristö kuitenkin määritellään laajemmin: ”Oppimisympäristö on paikka tai yhteisö, jossa ihmisillä on käytössään erilaisia resursseja, joiden avulla he voivat oppia ymmärtämään erilaisia asioita ja kehittämään mielekkäitä ratkaisuja erilaisiin ongelmiin.” (Wilson 1996, 3) Yhteistä näille määritelmille kuitenkin on se, että oppimisympäristöksi voidaan määritellä jokin fyysinen tai virtuaalinen tila tai vaihtoehtoisesti ihmisten muodostama yhteisö, joka keskenään muodostaa vuorovaikutteisen oppimista tukevan ympäristön.

Oppimisympäristö voidaan myös käsittää moniulotteisena mallina, johon liittyy fyysinen, sosiaalinen ja didaktinen ulottuvuus. Fyysinen ulottuvuus kuvaa huoneen tai tilan valoisuutta, pöytien tai tuolien asettelua sekä yleisesti fyysisen ympäristön merkitystä. Sosiaalinen ulottuvuus kuvaa ryhmän keskinäistä vuorovaikutusta, yhteistyötä sekä yleistä hyvää ilmapiiriä. Didaktinen ulottuvuus on kaiken edellä mainitun yhdistävä tekijä. Didaktisella ulottuvuudella tarkoitetaan lähestymistapaa jonka varaan oppiminen ja opetus on rakennettu. Mikä tahansa tila tai ympäristö voidaan käsittää oppimisympäristöksi, mikäli sinne asetetaan didaktisia eli oppimista tukevia tavoitteita. (Manninen & Burman 2007, 16)

Oppimisympäristöt voidaan jakaa kolmeen eri perustyyppiin: avoimiin ja suljettuihin, kontekstuaalisiin sekä teknologiapohjaisiin oppimisympäristöihin. Avoin oppimisympäristö eroaa perinteisestä, suljetusta oppimisympäristöstä sen vapaamman ilmapiirin osalta. Perinteisessä luokkahuoneopetuksessa ovat tarkat, opettajan määrittelemät opetuksen tavoitteet. Sen sijaan avoimessa ympäristössä oppilaille annetaan suurempi vastuu omien asettamiensa tavoitteiden saavuttamisesta. Selkeimpiä avoimen oppimisympäristön tunnusmerkkejä ovat opiskelijakeskeisyys, selkeiden opetussuunnitel-

mien puuttuminen, prosessikeskeisyys, monimuotoisten opetusmenetelmien soveltaminen sekä aktiivisuus ja itseohjautuminen. (Manninen & Burman 2007, 31)

Kontekstuaalisen oppimisympäristön määritelmänä voidaan pitää oppimisen ja opiskelun siirtämistä luokkahuoneista todenmukaiseen tai sitä jäljittelevään ympäristöön. Tärkeää on oppilaan roolin muutos passiivisesta aktiiviseksi tekijäksi ja kokeilijaksi sekä opettajan muutos tukijaksi ja ohjaajaksi. Tällaisessa oppimisympäristössä tarkoituksena on korvata oppiainekeskeisyys ongelmakeskeisyydellä ja tentit soveltavilla, ongelmatilanteisiin liittyvillä tehtävillä. Esimerkkinä kontekstuaalisesta oppimisympäristöstä voidaan pitää erilaisia harjoitusyrityksiä, jotka simuloivat todellisen yrityksen toimintaa. (Manninen & Burman 2007, 33)

Kolmas perustyyppi on teknologiapohjaiset oppimisympäristöt. Ne voivat olla teknologian varaan tai sisään rakennettuja oppimisympäristöjä, eli verkko-oppimisympäristöjä. Yleisesti sillä tarkoitetaan ICT eli tieto- ja viestintätekniikan hyödyntämistä opiskelussa. Tietotekniikalla tarkoitetaan laitteita ja ohjelmistoja joiden avulla voidaan tallentaa, tuottaa ja jakaa informaatiota. Viestintätekniikka tarkoittaa sähköisiä viestimiä, kuten mobiililaitteita, tietoverkkoja tai tietokoneita joiden avulla on mahdollista päästä käsiksi informaatioon. (Manninen & Burman 2007, 34)

4.2 Verkko-oppimisympäristöt

Verkko-oppimisympäristöt ovat yksinkertaisesti sanottuna avoimia oppimisympäristöjä. ”Avoimuudella tarkoitetaan sitä, että oppimisympäristö on pedagogiikan ja sisällön suhteen mahdollisimman avoin. Opettaja voi käyttää oppimisympäristöä erilaisissa pedagogisissa asetelmissa ja erilaisten pedagogisten mallien mukaisesti.” (Silander) Pääasiallisesti sisältö tuotetaan oppimisprosessissa yhteistyössä oppilaiden ja opettajien kesken. Sisältöä voi olla esimerkiksi keskustelualueella tapahtuva tiedonrakentelu, oppilaiden tuotokset ja oppimistehtävät. Verkko-oppimisympäristöjä on mahdollista käyttää monissa eri aineissa, ja ne eivät ole sidonnaisia pelkästään teoriapohjaisiin aineisiin tai kursseihin, vaan niitä on mahdollista hyödyntää oikeiden työkalujen avulla myös käytännön harjoittelua vaativiin kursseihin. (Silander)

Verkko-oppimisympäristöt ovat siis virtuaalinen vastine fyysisen maailman oppimisympäristöille. Perinteisimpiä käytettyjä verkko-oppimisympäristöjä edustaa Moodle, Fronter, WebCT, BlackBoard, Optima, Opit, PedaNet ja FLE3. Näiden lisäksi jot-

kin oppilaitokset ovat hyödyntäneet sosiaalisen median palveluita verkko-oppimisympäristöinä. Tunnetuimpia näistä ovat Google Sites, Facebook, Ning sekä Elgg. (Silander)

4.2.1 Google Sites

Google Sites on palvelu, jossa voi rakentaa ilmaiseksi omat kotisivut. Sivut voivat olla joko yksityiset tai julkiset. Ensisijaisesti sivusto on tarkoitettu työryhmien avuksi, sillä sitä hyödyntäen on helppo jakaa tiedostoja tietyn ryhmän kanssa ja tiedottaa ryhmän asioista (Kalliala - Toikkanen 2009, 138.)



Kuva 2. Google Sitesin työkaluilla luotu wiki

Google Sites on ilmainen ohjelma, jonka avulla voi luoda ryhmäsivustoja. Sivustojen luonti ei vaadi HTML-koodia, vaan sivustot rakennetaan palvelun käyttöliittymän avulla. Google Sitesin avulla voidaan luoda esimerkiksi yritykselle intranet tai henkilökohtainen kotisivu. Sen avulla voidaan myös luoda esimerkiksi sivusto luokalle tai ryhmälle, jota opettaja tai joku ryhmän jäsenistä päivittää. Palveluun on mahdollista lisätä kuvia, taulukoita sekä RSS-syötteitä tiedottamista varten. Palvelusta on saatavilla myös maksullinen Premium-versio, joka antaa käyttäjälle suuremman tallennustilan sähköposteille, ilmaiset ääni- ja videopuhelut sekä Google-kalenterin. (Google Sites 2010)

4.2.2 Facebook

Facebook on yhteisöpalvelu, joka perustettiin vuonna 2004 ja jolla on nykyisin jo yli 120 miljoonaa jäsentä. Palvelu sai alkunsa Yhdysvalloista ja alun perin jäsenyys suunniteltiin vain opiskelijoille. Suomessa Facebook on yksi suosituimmista yhteisöistä. (Kalliala - Toikkanen 2009, 135)



Kuva 3. KyAMK:n virallisen maskotin Gekkonen profiilisivu Facebookissa

Facebook mahdollistaa erilaisten ryhmien ja verkostojen luomisen. Nämä verkostot voivat olla joko avoimia tai suljettuja. Yleensä suljettuihin ryhmiin tarvitsee kutsun osallistuakseen ryhmän toimintaan. Tällaiset ryhmät ovatkin suosittuja yritysten keskuudessa. Toisin kuin avoimissa, suljetuissa ryhmissä on mahdollista julkaista sisältöä ilman, että muut käyttäjät sen näkevät.

4.2.3 Ning

”Ning on pieniyhteisöpalvelu, jossa kuka tahansa saa perustaa julkisen tai yksityisen yhteisön, johon voi kutsua haluamiaan ihmisiä. Jokaiselle yhteisön jäsenelle tarjotaan oma muokattava profiili, tietosivu sekä blogi. Ningissä on myös useita ryhmiä omine keskusteluineen, tilaa kuville ja videoille, sekä mahdollisuus hakea uutissyötteitä sivupalkkiin näkyviin tai Flickr kuvia tietyllä tagilla.” (Toikkanen 2009, 1)

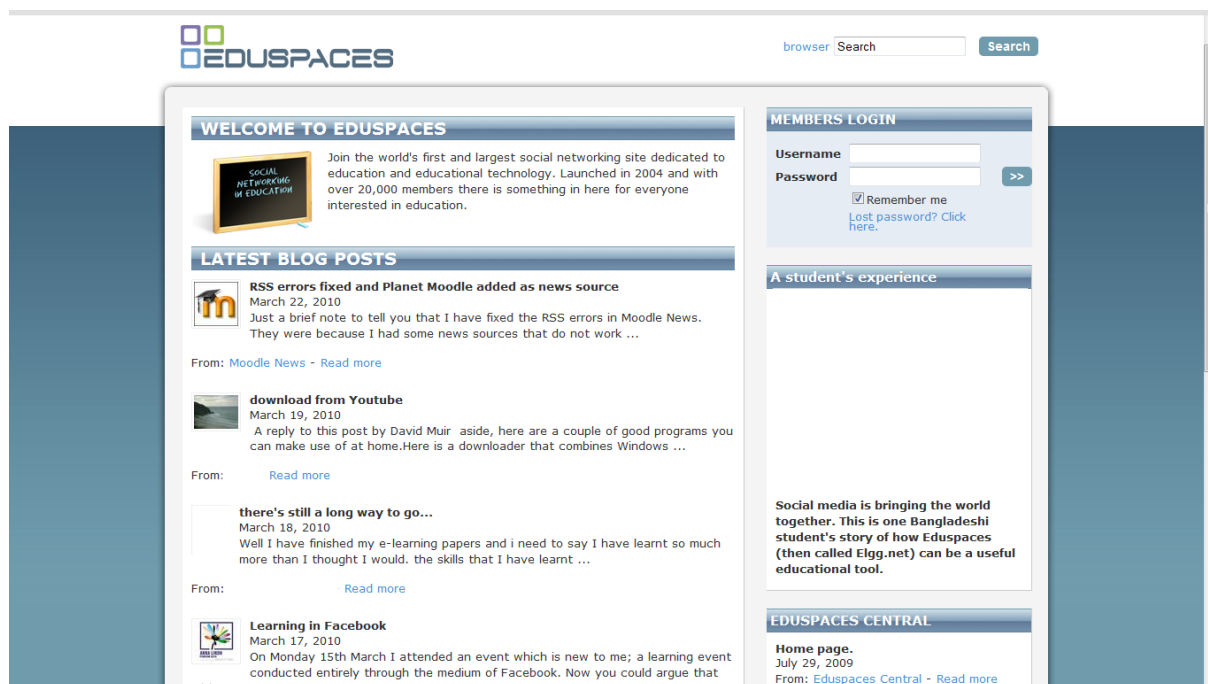


Kuva 4. International Society for Technology in Education – järjestön verkosto Ningissä

Ning - yhteisö on ilmainen, mutta maksamalla kuukausimaksun saa käyttöönsä lisäpalveluja ja sivuilla näkyvät mainokset pois. Ning on kohtuullisen suosittu opetuskäytössä virtuaalisena oppimisympäristönä ja tarjoaa mainoksettoman yhteisön ilmaiseksi peruskoulukäyttöön. (Toikkanen 2009, 1) Ning tarjoaa myös monien vastaavien palveluiden tapaan käyttäjälleen monia oheispalveluja, kuten omien ryhmien luonti, keskustelupalstat sekä henkilökohtaisen profiilisivun.

4.2.4 Elgg

Elgg on open source eli avoimen lähdekoodin ohjelmisto, jonka avulla käyttäjä voi itse perustaa haluamansa yhteisöpalvelunsa. Monipuolisten muokkaus- ja kustomointityökalujen avulla käyttäjällä on mahdollisuus luoda palvelustaan haluamansa näköinen.



Kuva 5. Eduspaces yhteisö.

Palvelu tarjoaa käyttäjilleen blogit, keskustelupalstat, tiedostojen jaon, kirjanmerkkien jaon, kontaktiverkostot, lokalisoitavan käyttöliittymän ja tuen OpenSocial-sovelluksille. Esim. opettajien yhteisö Eduspaces on toteutettu Elggillä ja Virossa useat koulut hyödyntävätkin opetuksessaan Elggia. (Toikkanen 2009, 1) Facebookia tai muita edellä mainittuja palveluita tarkasteltaessa voidaan huomata näiden palveluiden sisältävän kaikki sosiaalisen median kolmion osa-alueet (kuva 1). Yhteisöt ja sisällöt yhdistettynä palveluun eli teknologiaan muodostavat kokonaisuuden jota voidaan kutsua sosiaalseksi mediaksi.

4.3 Second Life oppimisympäristönä

Second Life on entisen Linden Labsin toimitusjohtajan ja perustajan Philip Rosedalen tuotos. Hänen tavoitteenaan oli luoda kokonainen 3D-virtuaalimaailma, joka perustui käyttäjiensä luomaan ja ideoimaan sisältöön ja jossa heillä olisi mahdollisuus reaaliaikaiseen interaktiiviseen kanssakäymiseen. Linden Labs perustettiin vuonna 1999 ja Second Lifen kehitystyö aloitettiin vuonna 2001. Second Lifen ensimmäinen versio eli silloinen LindenWorld oli hyvin erilainen kuin millainen se on nyt. LindenWorld ei ollut julkinen virtuaalimaailma, ja painopiste olikin erilaisissa aseissa. Sen sijaan että ihmiset olisivat keskustelleet sivistyneesti tai istuneet luennolla Harvardin luentosalissa, LindenWorld oli ikään kuin kehittäjiensä oma ”hiekkalaatikko”, jossa he pystyivät

leikkimään ja sotimaan. LindenWorldin nimi kuitenkin päätettiin muuttaa aikaisessa testausvaiheessa kuvastamaan paremmin aina laajenevaa ja monimutkaistuvaa virtuaalimaailmaa. Nimeksi valittiin lopulta Second Life, jolla palvelu tunnetaan vielä tänäkin päivänä. Ensimmäisen asukkaan Second Life sai vuonna 2002, jolloin palvelu oli vielä testausvaiheessa. Asukasmäärä kasvoi tasaisesti vuoteen 2003 asti, jolloin palvelu aukaistiin julkiseen käyttöön. Samana vuonna laskettiin myös Second Lifen oma valuutta eli Lindenin Dollarit. Kolme vuotta palvelun aukaisun jälkeen miljoonas käyttäjä rekisteröityi palveluun. (History of Second Life 2009)

Second Life on kaikkien 18 vuotta täyttäneiden henkilöiden käytettävissä ja palvelu toimii useimmilla tietokoneilla ja käyttöjärjestelmillä, kuten Windows ja Mac OS. Vaikka Second Life on tarkoitettu vain täysi-ikäisille, on virtuaalimaailmasta olemassa myös nuorisoversio eli Teen Second Life. Palvelu voidaan jakaa kahteen osaan: maingrid ja teengrid. (Moilanen 2009)

Maingrid on tarkoitettu kaikille 18 vuotta täyttäneille henkilöille. Maingridin ikärajan tarkoituksena ei ole karsia alaikäisiä käyttäjiä. Pääasiallinen syy maingridin ikärajaan johtuu sen sisällöstä. Vaikka suurin osa Second Lifen sisällöstä on siistää ja asiallista, voi siellä törmätä pornografiseen sekä häiritsevään materiaaliin, jota ei suositella alle 18-vuotiaille. Teengrid on tarkoitettu henkilöille, jotka eivät ole vielä täysi-ikäisiä. Siellä sisältö on huomattavasti siistimpää kuin maingridissä. Teengridin sisältö on rajoitettua ja valvottua ja näin ollen sopivampaa 13 – 18 -vuotiaille. (Moilanen 2009)

Second Life on kaikille sitä käyttäville ilmainen. Halukkaat voivat ostaa itselleen ns. Premium-tason, joka helpottaa monin tavoin SL:n käyttöä. Premium-tason käyttäjät saavat käyttöönsä monenlaisia hallinnointi- ja muokkaustyökaluja. Premium-taso ei kuitenkaan ole palvelun käytön kannalta oleellista, sillä palvelun lähes kaikki ominaisuudet ovat myös ilmaista tunnusta käyttävien henkilöiden käytössä. Premium-tason käyttäjiä ovat lähinnä oppilaitokset, yritykset ja palvelua aktiivisesti käyttävät henkilöt. (Moilanen 2009)

4.3.1 Second Life - Toinen elämä verkossa

Vaikka monet mieltävätkin SL:n vielä nykyään enemmän Facebookin ja Myspacen kaltaisena kommunikoinnin, verkostoitumisen ja tiedon jakamisen apuvälineenä, ovat monet yritykset ja oppilaitokset huomanneet sen potentiaalin muussa kuin huvikäytös-

sä. Second Lifeä hyödyntävät yritykset ja monet oppilaitokset ovat saaneet positiivisia kokemuksia sen käytöstä työvälineenä opetuksen ja koulutuksen tukena.

Second Life ja Linden Labs tarjoaa monenlaisia mahdollisuuksia opetuksen ja koulutuksen järjestämiseen virtuaalisesti. Tämä onkin noteerattu monissa ulkomaisissa ja kotimaisissa oppilaitoksissa laajasti. Monet oppilaitokset ovat perustaneet tosielämästä tuttuja luentosalien kaltaisia opetustiloja tai kokonaisia kampuksia ostamalleen tai vuokraamalleen alueelle. Myös Second Lifen kehittäjät ovat huomanneet kiinnostuksen ja helpottaneet yritysten ja oppilaitosten rantautumista virtuaalimaailmaan.

4.3.2 Second Lifen hyödyntäminen opetuksessa

Sosiaalinen media tarjoaa hyvät puitteet oppimiselle ja opiskelulle. Vaikka suosituimmat verkko-oppimisympäristöt kuten Ning tai Elgg mahdollistavatkin keskustelun, interaktiivisen kanssakäymisen ja tiedon jakamisen, eivät ne sinällään eroa juurikaan monen oppilaitoksen käyttämästä Moodlesta. Sitä vastoin Second Life tarjoaa realistisemman ja henkilökohtaisemman verkko-oppimisympäristön kuin mikään edellä mainituista palveluista.

Suunnitellessaan opetuksen aloittamista Second Lifessä pitää miettiä, haluaako vuokrata vai ostaa virtuaalista maata. Tätä virtuaalista maata voidaan kutsua lyhyemmin myös saareksi. (Molka-Danielsen & Linnemann 2009, 63) Maan vuokraamisella on monia etuja sekä haittoja, tätä miettiessä on syytä ottaa huomioon muutamia seikkoja. Kuten oikeassakin elämässä, SL:ssä on myös epärehellisiä ihmisiä, ensikertalaisella on suuri riski tulla huijatuksi. Siksi kannattaa käyttää aikaa hintojen vertailuun ja pyytää tarjouksia mahdollisimman monelta välittäjältä. Huomioon tulee myös ottaa sopimukset, jotka saattavat rajoittaa toimintaa vuokramaalla. Jotkin tahot eivät halua saarelleen yrityksiä tai oppilaitoksia tai päinvastoin. Myös naapurustoon on syytä kiinnittää huomiota. Mikäli aikoo järjestää luentoja tai yritystapaamisia, on hyvä tarkistaa, millainen naapurusto siellä on. Kuten tosielämässä, Second Lifestä löytyvät myös kaikki oikean maailman varjopuoleet. Huomiota tulee myös kiinnittää siihen, miten uudella palvelimella saari sijaitsee. Jotkin vanha palvelimet voivat olla toiminnaltaan hitaampia kuin uudet. Tämä voi hidastaa merkittävästi palvelun käyttöä. (Molka-Danielsen & Linnemann 2009, 64)

Ostamalla oman saaren saa monia etuja verrattuna vuokraamiseen. Saaren ostamalla on vapaa päättämään, mitä sinne laittaa tai haluaa. Ostettu maa näkyy myös listattuna hakupalvelussa. Toisin kuin vuokrattu maa, tämä auttaa ihmisiä löytämään saaren huomattavasti helpommin. Myös rakentaminen on helpompaa. Vuokratuilla alueilla on yleensä hyvin tiukat rajoitukset sijoitettavien objektien lukumäärässä. Omalle maalle sijoitettavien objektien lukumäärä on huomattavasti suurempi ja tämä mahdollistaa huomattavasti viihtyisämpien ja monipuolisempien tilojen luomisen.

Kaikki oikean maailman oppilaitokset ja instituutiot, jotka voivat todentaa voittoa tavoittelemattoman statuksensa, saavat 50 %:n alennuksen maan ostamisesta ja kuukausittaisesta maankäyttömaksusta. Vaihtoehtoisesti oppilaitokset voivat myös halutesaan vuokrata maata. Etenkin, jos on aikomus pysyä Second Lifessä pitkään eikä projektilla ole mitään tiukkoja aikarajoja, on suositeltavaa ostaa oma saari. (Molka-Danielsen & Linnemann 2009, 61) Tunnetuin kotimainen Second Lifessä toimiva saari on EduFinland. Se tarjoaa kaikille suomalaisille mahdollisuuden tutustua palveluun ja sen mahdollisuuksiin opetuskäytössä.



Kuva 6. Opaskyltti neuvoo tien EduFinland - saaren eri alueille.

Saarelta voi kaikki kiinnostuneet suomalaiset oppilaitokset vuokrata maata opetus- ja tutkimustarkoitukseen. Saari tarjoaa myös monia yhteisiä tiloja kaikkien vapaaseen käyttöön. EduFinland-saarella järjestetään myös aktiivisesti opetusta, seminaareja sekä erilaisia työpajoja. (Holmberg 2009, 1)

Haasteena onkin miten vuokraamaansa saarta on mahdollista hyödyntää opetuksessa ja minkälaisia kursseja siellä on mahdollista järjestää. Suosituin tapa hyödyntää saarta on virtuaalinen kampus. Virtuaaliset kampukset toimivat kohtauspaikkoina opiskelijoille ja opettajille, ja monilla kampuksilla on mahdollista tutustua koulun tarjoamaan kurssivalikoimaan. Virtuaaliset kampukset antavat uusille opiskelijoille myös mahdollisuuden tutustua koulun tiloihin ja henkilökuntaan virtuaalisesti. Kampusten ja luokkatilojen sijaan jotkin koulut tarjoavat myös mahdollisuutta käytännön oppimiseen. Esimerkiksi Polytechnic University Of Hong Kong yhdessä School of Hotel & Tourism managementin kanssa ovatkin luoneet virtuaalisen VIRTEL- hotellin, jota käytetään opiskelijoiden kouluttamiseen.



Kuva 7. Asiakaspalvelun harjoittelua VIRTEL- hotellissa.

VIRTEL – hotellissa harjoittelu perustuu teoriapohjaisen opetuksen siirtämisen virtuaaliseen maailmaan, jossa oppilaat saavat mahdollisuuden hioa taitojaan ja kykyjään. Tällainen opiskelu kehittää työpaikkataitoja ja ajattelukykyä erilaisissa tilanteissa. VIRTEL – hotellissa on neljä eri aluetta, joista jokaiset tarjoavat erilaiset teemaan so-pivat tehtävät ja haasteet. (Penfold, Kong & Lee)

Toista esimerkkiä vastaavanlaisesta toteutuksesta edustaa Idaho State Universityn Play2Train-palvelu. Play2Train toimii yhteisönä opettajille, oppilaille ja virtuaalisen sisällön tuottajille. Yhteisön tarkoituksena on tuoda yhteen edellä mainitut ryhmät eri-laisten terveydenhuoltoon sekä ensiapuun tehtyjen opetusprojektien merkeissä.

Play2Train toimii kahdella erillisellä saarella, joista toisessa sijaitsee virtuaalinen kaupunki ja toinen saari on omistettu virtuaalisen sairaalan käyttöön. Näiden saarien puitteissa järjestetään erilaisia koulutuksia ja simuloidaan mm. onnettomuustilanteita. Tarkoituksena on tarjota kokemusta mm. hätätapausten ja terveydenhuoltoon liittyvien toimenpiteiden suorittamiseen. (Ramloll)

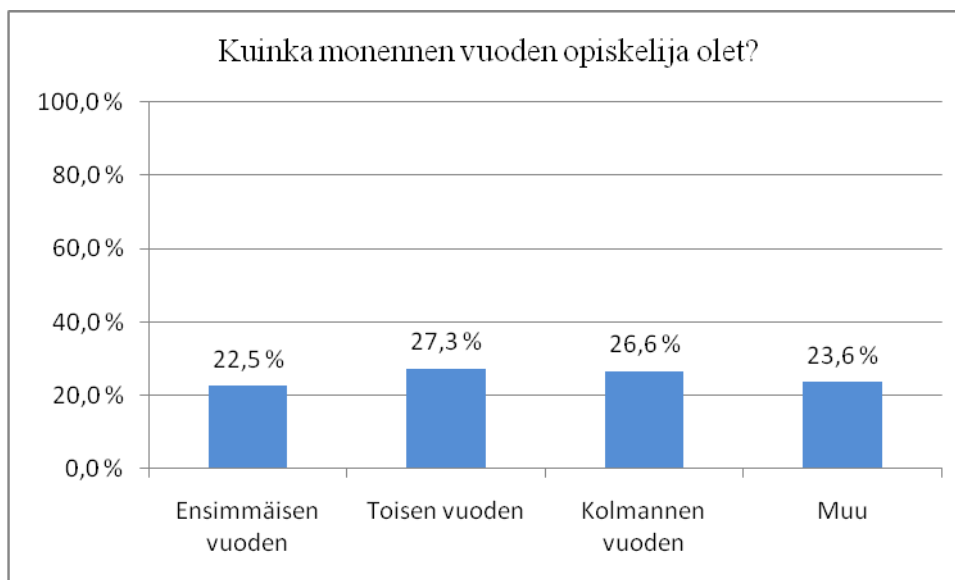
Kursseille ja niiden sisällöille tai tavoitteille SL ei aseta rajoitteita. Tämä mahdollistaa kurssien järjestämisen laidasta laitaan, aina perinteisistä kielikursseista 3D-mallintamiseen tai asiakaspalvelun harjoitteluun.

5 KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULUN OPISKELIJAT SOSIAALISESSA MEDIASSA

Kysely oli jaettu kolmeen erilliseen osioon kysymysten aiheen perusteella. Niistä ensimmäisessä tiedusteltiin opiskelijoiden perustietoja. Kyselyn toisessa osiossa hankittiin tietoja opiskelijoiden sosiaalisen median käytöstä sekä heidän omasta näkemyksestään sosiaalisesta mediasta. Kyselyn viimeisessä osiossa käsiteltiin case-tapausta: Second Life.

5.2 Perustiedot vastaajista

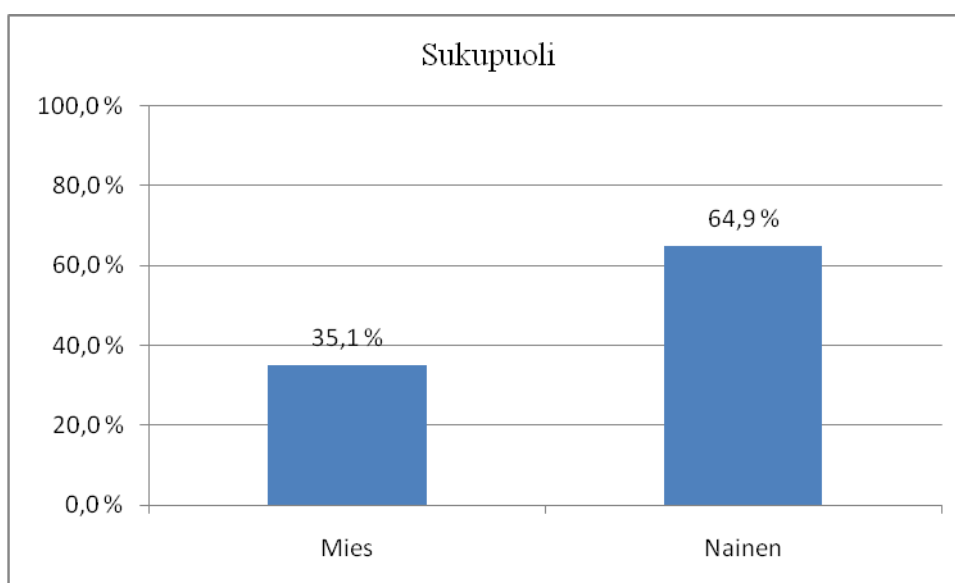
Kyselyn ensimmäisessä kysymyksessä kysyttiin opiskelijoilta monettako vuotta he opiskelevat Kymenlaakson ammattikorkeakoulussa.



Kuva 8. Vastaajien prosentuaaliset osuudet vuosikursseittain. (n=1000)

Vastaajat jakautuivat erittäin tasaisesti kaikille vaihtoehdoille. Ensimmäisen vuoden opiskelijoita oli 225 eli 22,5 %, toisen vuoden 273 eli 27,3 % kolmannen 266 eli 26,6 % ja muiden vuosikurssien opiskelijoita 236 eli 23,6 %. Aktiivisimpia vastaajia olivat siis toisen vuosikurssin opiskelijat, vähiten vastauksia saatiin ensimmäisen vuoden opiskelijoilta.

Toisessa kysymyksessä selvitettiin vastaajien sukupuolijakauma, vastaajat jakautuivat miesten ja naisten välillä epätasaisesti.



Kuva 9. Vastaajien sukupuolijakauma. (n=994)

Vastaajien sukupuolijakauma ei vastaavasti ollut niinkään tasainen, vaan valtaosa vastaajista oli naisia, joiden määrä oli 645. Naisten prosentuaalinen osuus oli 64,8 %. Miehiä olivat kyselyssä vähemmän aktiivisia, heitä oli yhteensä 349. Miesten prosentuaalinen osuus oli 35,2 %. Naisten suurempaan vastausprosenttiin voi olla syynä naisopiskelijoiden määrä suhteessa miehiin. Kymenlaakson ammattikorkeakoulun opiskelijoista suuri osa on naisopiskelijoita. Kysely lähetettiin myös terveystieteiden opiskelijoille, mikä osaltaan nosti naisvastaajien määrää suhteessa miesopiskelijoihin.

5.3 Sosiaalisen median käyttö

Kyselyn toisessa osiossa keskityttiin vastaajien sosiaalisen median käyttöön. Osion tarkoituksena oli kartoittaa opiskelijoiden omaa käsitystä termistä sosiaalinen media ja selvittää mitä sosiaalisia verkkopalveluita he pääasiallisesti käyttävät. Osion ensimmäisessä kysymyksessä pyydettiin opiskelijoita kertomaan omin sanoin, mitä heidän mielestään tarkoittaa sosiaalinen media. Noin joka kolmannes vastaajista kertoi sosiaalisen median tarkoittavan heille Facebookia, muita sosiaalisia verkostoja tai internetin pikaviestimiä. Kuitenkin monet heistä kokivat sosiaalisen median olevan sama kuin Facebook. Tätä olettamusta ei voi tulkita oikeaksi eikä vääräksi, sillä Facebook on yksi sosiaalisen median näkyvimmistä ja tunnetuimmista palveluista. Ja siksi monet kokevatkin sen olevan itse sosiaalinen media. Kuitenkin on huomioitava, että Facebook on vain osa sosiaalista mediaa, eikä yhteen palveluun voi kiteyttää näinkin laajan termin sisältöä. Toinen kolmannes vastaajista ei tiennyt mitään sosiaalisesta mediasta. Luku ei tule yllätyksenä, sillä termi ei ole vielä vakiintunut Suomeen, ja ilmiönä se on suhteellisen tuore. Loput vastaajista oli hyvin perillä sosiaalisesta mediasta ja kuvailivat sitä hyvinkin mielenkiintoisesti vastauksissaan.

”Verkossa jaettavaa ja saatavilla olevaa mediaa, jota ihmiset itse rakentavat”

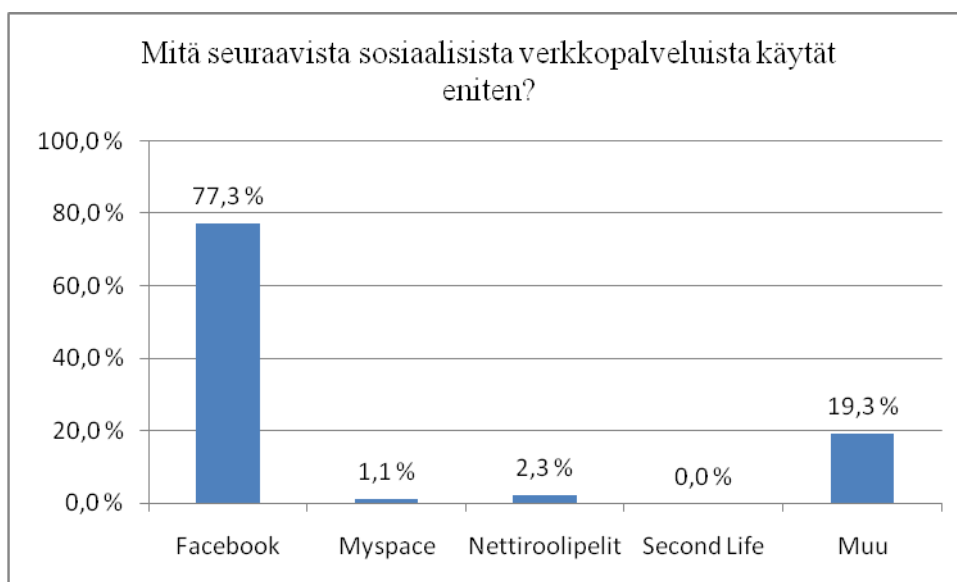
”Sosiaaliseen mediaan liittyy sekä teknologia, yhdessäolo ja - tekeminen ja kommunikatio”

”Tapahtuma jossa useat eri yksilöt rakentavat yhteisiä merkityksellisiä kokonaisuuksia pohjautuen verkkoteknologiaan”

”Sosiaalinen media on yksittäisen ihmisen tapa olla vuorovaikutuksessa toisten kanssa sisällöntuotannossa sekä ajanvietteenä”

Vaikka vastuksissa oli huomattavan erilaisia näkemyksiä ja mielipiteitä. Oli valtaosalle vastaajista kuitenkin selvää, että kyse on yhteisöllisestä, eli sosiaalisesta kanssakäymisestä Internetin kautta. Yleisesti vastaajat olivat hyvin perillä sosiaalisesta mediasta ja heidän tietämyksensä ja mielikuvansa sosiaalisesta mediasta olivat pääasiassa positiiviset.

Osion toisessa kysymyksessä tiedusteltiin opiskelijoiden sosiaalisten verkkopalvelujen käyttöä. Kuva 10 kertoo Facebookin olevan vastaajien pääasiassa eniten käyttämä verkkopalvelu.



Kuva 10. Vastaajien pääasiassa eniten käyttämät sosiaaliset verkkopalvelut. (n=741)

Kolmannen kysymyksen tulokset kertovat yksimielisesti Facebookin suosiosta. Vastaajista 573 eli 77,3 % piti Facebookia pääasiassa eniten käyttämänään verkkopalveluna. Toiseksi eniten käyttäjiä oli vaihtoehtoista löytymättömillä verkostoilla ja palveluilla. Näitä verkostoja ja palveluja käytti vastaajista 143 eli 19,3 %. Kolmanneksi käytetyin oli nettiroomipelit, joiden pääasiassa käyttäjiä oli 17 eli 2,3 % vastaajista. Vastaajista Myspacea käytti 8 eli 1,1 %. Second Life ei ollut yhdenkään opiskelijan pääasiassa eniten käyttämä palvelu, käyttäjiä oli 0 eli 0,0 %

Kysymyksen tulokset kertovat Facebookin laajasta suosiosta maailmalla sekä Suomessa. Huomattavan suuri osa vastaajista piti sitä eniten käyttämään palveluna. Aikaisemmin mainitun Nielsenin raportin mukaan Facebook tavoittaa joka kolmannen verkon käyttäjän ja kyselystä saadut vastukset tukevat tätä raporttia. Facebookin suosion taustalla ovat monet syyt. Palvelu tarjoaa vaivattoman mahdollisuuden niin musiikin, kuvien, videoiden, linkkien ja ajatusten vaihtoon ja jakoon. Kun vastaajilta kysyttiin valitsemansa pääasiallisen palvelun käytön syitä, vastaukset olivat hyvin yksimielisiä eikä hajontaa ollut. Valtaosa vastaajista kommentoi seuraavanlaisesti syitä palvelun käyttöön:

- yhteydenpito ystäviin sekä perheisiin
- sosiaalinen verkostoituminen
- ajanviete
- ”kun kaikki muutkin”

Nämä vastaukset olivat yksinkertaistettuna neljä yleisintä syytä Facebookin pääasialliseen käyttöön. Monet opiskelijat arvostivatkin palvelun vaivatonta käyttöä yhteydenpitoon sekä verkostoitumiseen. Vastaajista kukaan ei kuitenkaan käyttänyt palvelua opiskeluun tai sen tukemiseen, vaan pääasiallisesti palvelua käytettiin sosiaalisten suhteiden luomiseen, ylläpitoon ja verkostoitumiseen.

Vaikka Facebook oli ylivoimaisesti käytetyin palvelu, moni käyttäjästä kuitenkin piti pääasiallisesti eniten käyttämään muita verkon tarjoamia verkostoja ja palveluja. 19,3 % vastaajista mainitsi käyttävänsä muita kuin vaihtoehtoisissa mainittuja. Näitä edustivat IRC-Galleria, Messenger, Skype sekä erilaiset foorumit eli keskustelupalstat. Näistä käytetyin oli vastaajien keskuudessa suomalainen IRC-Galleria, jota valtaosa vastaajista mainitsi käyttävänsä pääasiallisena palvelunaan. Näistä palveluista kuitenkin harva lasketaan sosiaaliseksi mediaksi ja moni palveluista olikin lähinnä pika- viestimiä tai yksinkertaisia keskustelupalstoja. Kuitenkin näiden palveluiden pääasialliset käytön syyt olivat hyvin samankaltaiset kuin Facebookin käyttäjillä; yhteydenpito ja ajanviete nousivat esille syitä kysyttäessä.

Kolmanneksi käytetyin palvelu vastaajien keskuudessa oli nettiroolipelit. Vastaajista 17 eli 2,3 % pelaa aktiivisesti tai vaihtoehtoisesti käyttää pääasiallisena palvelunaan nettiroolipelejä. Vaikkakaan nettiroolipelejä ei sinänsä voi itsessään laskea sosiaalseksi mediaksi, on niissä monia piirteitä jotka ovat tärkeä osa esimerkiksi Facebookia tai Myspacea. Monissa nettiroolipeleissä käyttäjät ovat vapaita keskustelemaan toisten käyttäjien kanssa tai omaavat vapaat kädet interaktiiviseen kanssakäymiseen. Kautankäynti, ajatusten jakaminen, sisällön tuottaminen ja jakaminen, informaation ja kollektiivisen älykkyyden korostus näkyvät peleissä vahvasti yhteisöllisyytenä.

Nettiroolipelit sisältävät joitakin piirteitä työssä käsitellystä Second Lifestä. Kuten Second Lifessäkin, pelaajat voivat luoda omat virtuaaliset hahmonsensa maailmaan. Monissa peleissä on myös mahdollista ostaa erilaisia virtuaalisia hyödykkeitä ja tavaroita oikealla rahalla. Monien nettiroolipelien käyttäjät ovat myös aktiivisia Internetin ja sosiaalisen median käyttäjiä. Nettiroolipelien maailmassa toimii myös lukemattomia klaneja, joita voidaan pitää ikään kuin pieninä järjestöinä tai yrityksinä joilla on yhteiset tavoitteet, säännöt ja ajatusmaailmat.

Nettiroolipelien pääasialliset käytön syyt ovat kaikilla hyvin yksimieliset. Ajanviete ja sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen ovat yleensä käytön pääasialliset syyt. Hyvin samankaltaiset kuten esimerkiksi Facebookin käyttäjillä. Opetuksen kannalta nettiroolipelit eivät sovellu opetusalusiksi niiden ei-avoimen koodin vuoksi. Nettiroolipelien tekijät eivät suosi open source -mallia, koska tämä saattaisi aiheuttaa väärinkäytöksiä ja huijaamista peleissä. Siksi esimerkiksi opetusta on lähes mahdoton järjestää missään nettiroolipelimaailmassa.

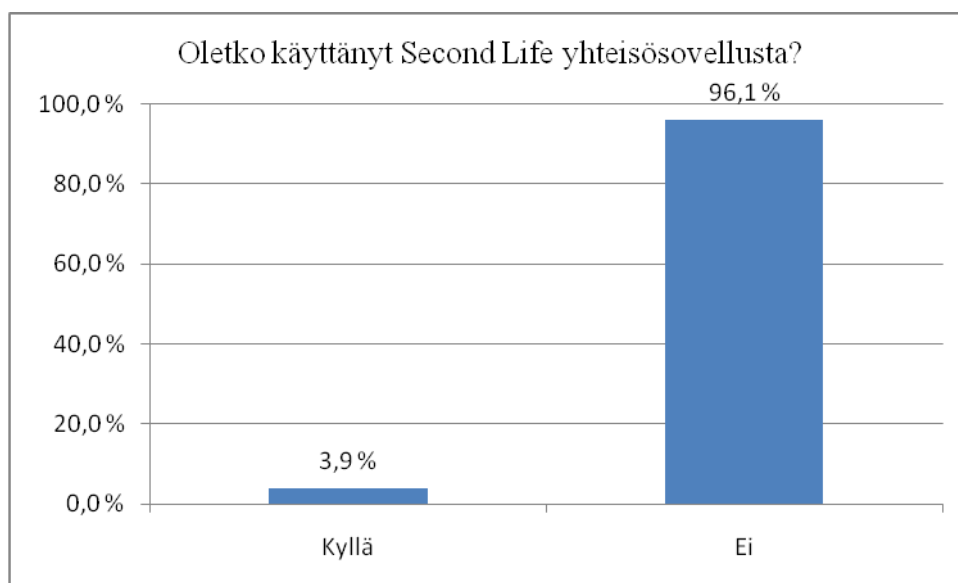
Neljänneksi suosituin palvelu vastaajien keskuudessa oli Myspace. Myspace on hyvin samankaltainen palvelu kuin Facebook, mutta käyttäjät ovat vapaita muokkaamaan omaa profiilisivuaan haluamakseen HTML-koodin avulla, toisin kuin Facebookissa, profiili on kaikilla yksilöllinen. Myspace ei kuitenkaan ole yltänyt yhtä suureen suosioon kuin Facebook tai IRC-Galleria vastaajien keskuudessa. Tämä voi johtua Myspaceen vähäisistä ominaisuuksista, joita muilla käyttäjäystävällisimmillä palveluilla on huomattavasti enemmän. Myspacea käytti kaikkiaan 8 vastaajaa eli 1,1 %. Vaikka Myspace onkin maailmalla hyvin tunnettu palvelu, ovat monet sen käyttäjät vaihtaneet Facebookiin.

Kyselyssä Second Life ei ollut kenenkään vastaajan käytetyin palvelu. Osa vastaajista ei ollut koskaan kuullutkaan palvelusta. Syitä Second Lifen käytön vähäisyyteen voidaan varmaankin hakea itse ohjelmasta. Se on hyvinkin hankala käyttää pikaviestimeinä tai kuvien ja videoiden jakopalveluna. Vaikka palvelu on hyvinkin sosiaalisuuteen kannustava, sen käyttöönotto sekä käyttö ovat huomattavasti vaivalloisempaa ja hitaampaa kuin suosituimpien palveluiden. Toisin kuin esimerkiksi Facebook tai Twitter, Second Life vaatii myös uudehkon tietokoneen toimiakseen. Tämä saattaa etenkin opiskelijoiden keskuudessa olla ratkaiseva tekijä, sillä monilla ei ole rahaa sijoittaa uuteen tietokoneeseen käyttääkseen yhtä tiettyä palvelua.

5.4 Second Life oppimisympäristönä

Kyselyn kolmannen osion kysymykset keskittyivät Second Life virtuaalimaailmaan. Osion neljä kysymystä koskivat Second Lifen käyttöä ja opiskelijoiden halukkuutta suorittaa mahdollisia opintoja virtuaalimaailmassa.

Osion ensimmäisessä kysymyksessä opiskelijoilta kysyttiin, ovatko he käyttäneet Second Life -yhteisösovellusta. Vastaajista 30 eli 3,9 % mainitsi käyttäneensä Second Lifeä, loput 732 vastaajaa eli 96,1 % ei ollut koskaan käyttänyt kyseistä palvelua.



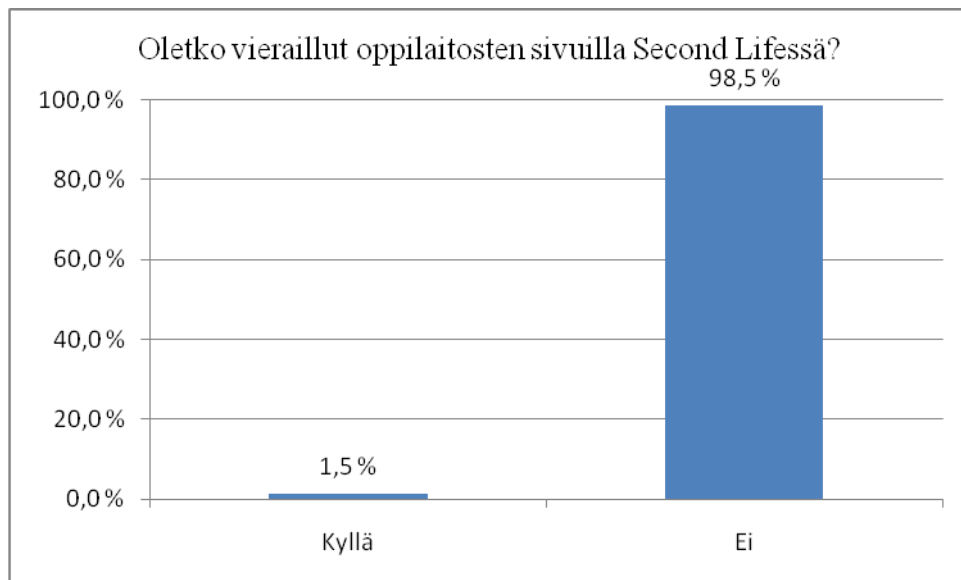
Kuva 11. Second Life yhteisösovelluksen käyttö vastaajien keskuudessa. (n=762)

Kysyttäessä syitä, miksi he ovat käyttäneet Second Life yhteisösovellusta, olivat tulokset tässä hyvin samankaltaisia. Noin kolmannes vastaajista mainitsi käyttäneensä

palvelua oppimistarkoituksessa. He olivat pääasiallisesti vierailleet palvelussa koulun järjestämien kurssien puitteissa. Muutama vastaajista oli tutustunut palveluun opin- näyteyötä tehdessään. Loput palvelua kokeilleista olivat kokeilleet palvelua mielen- kiinnosta sitä kohtaan. Vain yksi vastaaja oli aktiivinen Second Lifen käyttäjä opiske- lu- ja verkostoitumistarkoituksessa. Vaikka vain pieni osa vastaajista mainitsi käyttä- neensä palvelua, olivat monet kuitenkin käyttäneet sitä oppimisen tukena tai koulut- tautumistarkoituksessa. Moni mainitsikin koulun järjestämän kurssin olleen syynä Se- cond Lifen käyttöön. Tämä luku voisi olla huomattavasti suurempi, mikäli vastaavan- laisia Second Lifeen liittyviä kursseja olisi enemmän.

Vaikka valtaosa vastaajista ei ollut koskaan käyttänyt Second Lifeä, monet vastaajat suhtautuivatkin negatiivisesti palvelua kohtaan. Samanlaista negatiivisuutta oli havait- tavissa myös vastaajilta, jotka eivät käyttäneet muita sosiaalisia yhteisösovelluksia, kuten Facebookia. Suurin syy kuitenkin palvelun käytön vähäisyyteen oli vastaajien tietämys Second Lifestä, valtaosa heistä ei tiennyt mitään mainitusta palvelusta. Opis- kelijoiden enempi perehdyttäminen palveluun saattaisi lisätä palvelun käyttöastetta sekä heidän tietämystään palvelusta ja sen mahdollisuuksista. Myös vaikuttaminen vastaajien asenteeseen olisi tärkeää, mikäli palvelussa haluaisi järjestää toimivia kurs- seja tai opintoja. Opiskelijoiden tietämystä palvelusta voisi lisätä esim. erikseen järjes- tettävillä kursseilla tai vaihtoehtoisesti informaatiota voisi tuoda julki osana jo olemas- sa olevien kurssien opetusta.

Osion toisessa kysymyksessä tiedusteltiin, ovatko vastaajat vierailleet Second Lifessä oppilaitosten sivuilla. Koska palvelua käyttäneiden määrä oli hyvin vähäinen, oli oppi- laitosten sivuilla vierailleita vielä vähemmän.

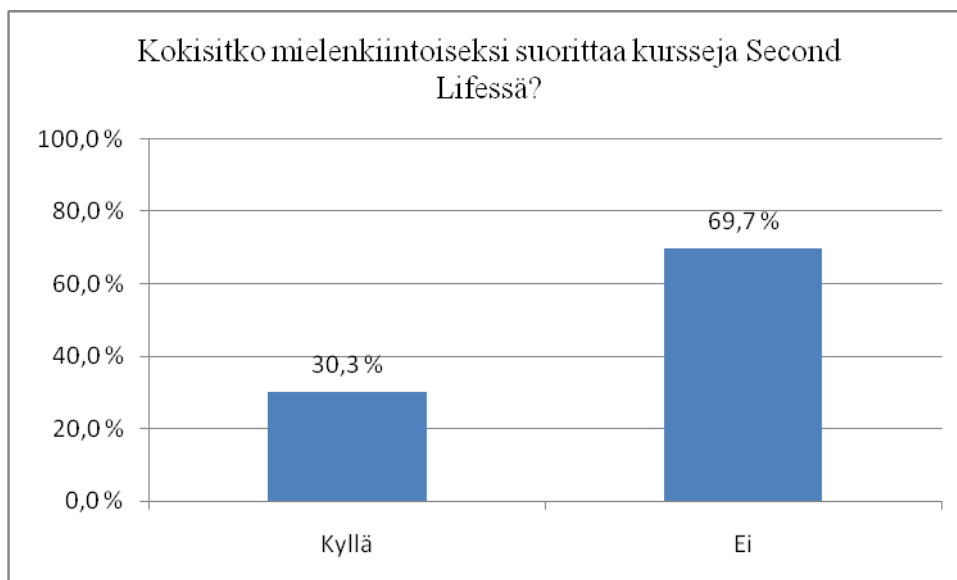


Kuva 12. Vierailut oppilaitosten sivuilla Second Lifessä. (n=758)

Vastaajista 747 eli 98,5% ei ollut vieraillut oppilaitosten sivuilla. Koska lähes saman verran vastaajista ei ollut koskaan käyttänytkaan palvelua, ei tulos yllätä.

Oppilaitosten sivuilla tai alueilla vierailleita oli vastaajista 11 eli 1,5%. Vaikka lähes neljä prosenttia vastaajista oli kuitenkin käyttänyt Second Lifeä, eivät he olleet käyneet minkään oppilaitoksen tiloissa tai sivuilla. Huolimatta siitä, että valtaosa mainitsivat tutustuneensa palveluun koulun järjestämän kurssin puitteissa tai opinnäytetyötä tehdessään, eivät he vierailleet oppilaitoksissa.

Osion kolmannessa kysymyksessä opiskelijoilta tiedusteltiin myös heidän halukkuuttaan suorittaa mahdollisia opintoja Second Lifessä. Vaikka tuntemus palvelusta oli vähäistä ja monikaan ei ollut vieraillut palvelussa, opiskelijoista noin kolmannes kuitenkin kokisi mielenkiintoiseksi suorittaa opintoja Second Lifessä.



Kuva 13. Vastaajien halukkuus suorittaa kursseja Second Lifessä (n=716)

Vastaajista 499 eli 69,7 % ei kokisi mielenkiintoiseksi suorittaa opintoja Second Lifessä. Luku on mielenkiintoinen ottaen huomioon vastaajien vähäisen tietämyksen palvelusta. Kysyttäessä syitä vastaajien haluttomuuteen suorittaa opintoja Second Lifessä oli vastauksissa selkeää negatiivisuutta virtuaalista opiskelua kohtaan. Vastaajien mielestä konkreettinen kosketus ihmisiin sekä opetukseen on huomattavasti motivoivampaa sekä antoisampaa kuin virtuaalinen opiskelu. Tällaiset vastaukset osaltaan todistavat, miten fyysinen olo luokassa antaa parempia tuloksia. Mahdollisuus virtuaaliseen oppimiseen antaa huomattavasti matalamman kynnyksen jättää osallistumatta kuin olemalla fyysisessä opetustilassa. Monet ihmiset voivatkin helposti virtuaalisen opiskelun ohessa unohtua lukemaan sähköpostejaan tai jäädä viettämään aikaa muissa sosiaalisen median verkostoissa opiskelun sijaan. Vastaajien mielestä nykyisellään Moodle oli heille riittävä virtuaaliseen opiskeluun, ja jotkut jopa kokivat Moodlen haastavaksi itselleen ja arvioivat sen käytön haasteelliseksi.

Huolimatta siitä, että enemmistö ei ollut koskaan kuullutkaan palvelusta, kolmannes kuitenkin koki mielenkiintoa opintojen suorittamiseen Second Lifessä. Vastaajista 217 eli 30,3 % näki, tai koki mahdollisuuden opintojen suorittamiseen Second Lifessä. Enemmistö mainitsikin olevansa kiinnostuneita, jos tietäisivät palvelusta enemmän. Tässä voidaan huomioida tarve palvelun tunnetuksi tuomiseen opiskelijoille.

Päinvastoin kuin kielteisesti suhtautuneet vastaajat, myönteisesti suhtautuvat vastaajat kokivat virtuaalisen opetuksen edistävän heidän oppimistaan. Useat vastaajat kokivat

virtuaalisen opetuksen myös helpommin lähestyttäväksi ja mieleisemmäksi tavaksi opiskella kuin fyysinen opetus. Heidän mielestään omaan tahtiin opiskelu sekä vapaus suorittaa opetusta kotoa käsin olivat monen mieleen. Monet kaipaivatkin vaihtelua Moodlen käytölle, ja muutamat töissä käyvät opiskelijat mainitsivat verkko-opiskelun sopivan paremmin heidän rytmiinsä. Monet vastaajat olivat avoimia uusille ideoille ja kokisivat opiskelun virtuaalimaailmassa kiehtovaksi, virkistäväksi ja mukavaksi vaihteluksi. Joitain kursseja, joissa lähiopetus ei ole niin tärkeässä roolissa, voitaisiin varsin hyvin siirtää kyseisiin ympäristöihin.

Osion viimeisessä eli neljännessä kysymyksessä tiedusteltiin minkälaisia kursseja opiskelijat tahtoisivat suorittaa Second Lifessä. Suosituimmiksi nousivat kielikurssit, joiden opiskelun monet kokisivat mielenkiintoiseksi. Kielikurssit ovatkin Second Lifen suosituimpia kursseja, joita jo monet yksityiset henkilöt ja jotkin oppilaitokset järjestävät. Kursseja onkin suhteellisen paljon juuri siitä syystä, että kurssien toteutus ja opettajan fyysisen läsnäolon tarve on huomattavasti vähäisempi kuin käytännön opiskelua vaativilla kursseilla. Opiskelijoiden on helppo kommunikoida kirjoittamalla tai puhumalla opettajan kanssa, myös kynnys osallistua keskusteluun on huomattavasti pienempi. Yleisesti ottaen suurin osa vastaajista toivoi teoriapohjaisia kursseja toteutettavaksi, esimerkeiksi nostettiin mm. ATK-kursseja, taloushallintoa, matemaattisia sekä graafista suunnittelua. Muutama vastaaja myös kommentoi nykyisten kieliopintojen siirtyneen toiseen toimipaikkaan ja opiskelun muuttuneen hankalaksi. Tällaiset voitaisiin välttää siirtämällä nämä kurssit esim. Second Lifeen tai muuhun sosiaaliseen verkostoon, jossa kaikki saisivat mahdollisuuden opiskella keskitetysti. Jotkin vastaajista keksivät myös muutamia esimerkkejä kurssitoteutuksista

”Valinnaiskursseja, joissa olisi jotain simulaatiota. Opiskelen liiketaloutta, joten olisi helppo kuvitella peli, jossa johdetaan yritystä. Mahdollisuus myös vierailla muiden firmoissa olisi mahtava ja konkretisoisi oppimista paljon”

”Verkostoitumiseen, sosiaalisiin taitoihin, opiskelutaitoihin liittyviä kursseja”

”Kursseja ja aineita, joissa on tarkoitus opetella ihmisten kohtaamista esim. käytännön hoivatyö tai asiakaspalvelu”

Tällaiset kurssit ovatkin jo nähneet tavalla tai toisella päivänvalon Second Lifessä, joten esimerkkien mukaiset kurssit olisivat hyvin realistisia toteuttaa. Tällaisilla kurs-

seilla, joissa opetettaisiin sosiaalisia taitoa sekä asiakaspalvelua, opettajat voisivat helposti tuoda omat kokemuksensa esille toimiessaan asiakkaan roolissa ja vastaavasti opiskelija toimisi asiakaspalvelijana.

6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Sosiaalinen media on tullut osaksi monen ihmisen arkea, toisille jäädäkseen, toisille ohimeneväksi ilmiöksi. Yhteistä heille kaikille on kuitenkin sen tarjoamien mahdollisuuksien hyväksikäyttö sosiaalisten suhteiden luomisessa sekä ylläpitämisessä. Osa käyttää näitä verkostoja vain ajanvietteenä, toiset taas verkostoituvat ja etsivät tietoa ja opiskelevat sen avulla. Ihmisten suhtautuminen sosiaaliseen mediaan onkin tällä hetkellä hyvin positiivista, mutta ihmisten suhtautuminen muuttuu samalla kuin sosiaalisenkin media. Koska sosiaalinen media on kuitenkin ilmiönä suhteellisen tuore ja nopeasti kehittyvä, on tulevaisuudessa suuria muutoksia. Nämä muutokset tulevat koskemaan ihmisten suhtautumista, käyttötarkoitusta ja tarvetta. Muutokset eivät kuitenkaan tule rajoittumaan pelkästään ihmisiin, vaan nopeasti kehittyvä teknologia tulee tarjoamaan lukemattoman määrän mahdollisuuksia samalla tavalla kuin 2000-luvun puolessa välissä sosiaalisen median alkuaskeleet mullistivat ihmisten verkkokäyttämisen.

Tutkimuksen tulosten perusteella sosiaalisen median käyttö opetuksessa saisi paljonkin kannatusta, sillä monet vastaajista käyttävät Facebookia, ja esimerkiksi yksinkertaisten kurssien tai opintojen suorittaminen Facebookissa olisi tutkimisen arvoista. Sen käyttäminen esimerkiksi infomonitorin tai ilmoitustaulun korvikkeena olisi myös mahdollinen ratkaisu, sillä monet vastaajista käyttävät aktiivisesti palvelua. Näin voitaisiin tavoittaa kaikki opiskelijat kerralla ja tiedottaa heitä mahdollisista uutisista, tennesteistä, muutoksista tai erityisjärjestelyistä nopeasti ja vaivattomasti. Toki tämä ei korvaisi perinteistä sähköpostia, mutta monet opiskelijat käyttävät enemmän aikaa Facebookissa kuin missään muussa palvelussa, ja etenkin sähköpostia harvakseltaan seuraavat henkilötkin olisi mahdollista tavoittaa nopeammin.

Facebookin tarjoamat mahdollisuudet ryhmien luontiin sekä hallinnointiin sopivat hyvin näihin edellä mainittuihin mainittuihin tarkoituksiin. Tosin vastaavanlaisia ominaisuuksia löytyy myös verkosta löytyvistä oppimisympäristöistä kuten Elggistä. Koska Moodle onkin toimiva ja tuttu ympäristö opiskelijoille ja opettajille, ei sen käyttöä voisi korvata millään työssä mainituilla palveluilla. Sen sijaan, että se korvat-

taisiin, voisi sille luoda vaihtoehdon joistakin verkko-oppimisympäristöistä tai sosiaalisista verkkopalveluista.

Vaikka monet vastaajista eivät olleet koskaan kuulleetkaan Second Lifestä, oli yllättävää huomata kuinka moni osoitti kiinnostusta suorittaa opintojaan Second Lifessä. Tämä mielenkiinto ei rajoitu pelkästään Second Lifeen, vaan uskoisin vastaajien olevan yhtä kiinnostuneita käyttämään muitakin sosiaalisen median palveluita oppimiseen. Erityisesti kielikurssit saivat runsaasti kannatusta ja opiskelijoilla oli rehellistä mielenkiintoa suorittaa ko. kursseja Second Lifessä ja miksei muissakin palveluissa. Kielikurssien tai muiden teoriapohjaisten kurssien suorittaminen ilman fyysistä läsnäoloa koululuokassa herätti paljon mielenkiintoa. Se myös helpottaisi monen opiskelijan koulunkäyntiä, sillä osa kursseista, joita ennen oli mahdollista suorittaa Kotkassa on nykyisin mahdollista suorittaa vain Kouvolassa. Tämä seikka tulisi ottaa huomioon ja tarjota opintojensa loppuvaiheessa oleville, eri paikkakunnalla asuville opiskelijoille mahdollisuus suorittaa kurssit ilman turhaa matkustelua.

Second Lifessä järjestettävien kurssien suunnittelussa ja toteutuksessa on kuitenkin omat riskinsä. Ohjelman laitevaatimukset sekä käytön opettelu saattavat olla joillekin hankalaa tai jopa mahdotonta. Kaikki opiskelijat eivät välttämättä omista konetta, joka täyttäisi ohjelman laitteistovaatimukset. Siksi olisikin hyvä harkita kurssien toteuttamista myös muissa palveluissa. Facebook, Elgg tai Ning eivät vaadi koneelta yhtä paljon kuin graafisesti näyttävä Second Life. Nämä palvelut toimivat nettiselaimessa, kuten Moodlekin ja ovat helppoja ja kevyitä käyttää. Ennen kurssien toteuttamista Second Lifessä tulisi myös tutkia tarkemmin opiskelijoiden valmiuksia suorittaa kursseja tai opintoja Second Lifessä. Maan vuokraaminen tai ostaminen on turhaa, jos opiskelijoilla ei ole mahdollisuus käyttää palvelua.

Varmaa kuitenkin on, että tulevaisuudessa voidaankin odottaa yhä enenevässä määrin opiskelun ja sosiaalisten suhteiden siirtymisen verkkoon. Kuitenkaan vielä nykyteknologian avulla ei voida korvata perinteistä opetusta, sillä sen vaatimat fyysiset tarpeet sekä fyysisen luokkatilan tuomat ominaisuudet ovat hankala toteuttaa virtuaalisesti. Tulevaisuus kuitenkin tuo tullessaan yhä enenevässä määrin opetusta virtuaalisissa maailmoissa. Se, minkälaisia toteutuksia tulemme näkemään, on tämän hetken sosiaalisten medioiden käyttäjien käsissä.

LÄHTEET

Boyd, D. & Ellison, N. 2007. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11. Saatavissa: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> [viitattu 12.1.2010]

Erkkola, J - P. 2008. Sosiaalisen median käsitteestä, s. 83. Saatavissa: http://erkkola.net/sosmed_kasite_erkkola.pdf [viitattu 22.2.2010]

Google Sites 2010. Saatavissa: <http://www.google.com/sites/help/intl/fi/overview.html> [viitattu 10.4.2010]

Global Faces and Networked Places, a Nielsen report on Social Networking's New Global Footprint. 2009. Saatavissa: http://blog.nielsen.com/nielsenwire/wp-content/uploads/2009/03/nielsen_globalfaces_mar09.pdf [viitattu 2.3.2010]

Haasio, A. & Haasio, M. 2008. Pulpetit virtuaalivirrassa, s. 34 – 36. BTJ Finland Oy, Helsinki.

Helsingin Sanomat 10.3.2009. Sosiaaliset verkostot jo sähköpostia suosittumia verkossa. Saatavissa: <http://www.hs.fi/talous/artikkeli/Sosiaaliset+verkostot+jo+s%C3%A4hk%C3%B6postia+suositumpia+verkossa/1135244183432> [viitattu 10.1.2010]

Hintikka, K. 2007. Web 2.0 – johdatus internetin uusiin liiketoiminta mahdollisuuksiin, s. 8-13. Saatavissa: http://www.tieke.fi/mp/db/file_library/x/IMG/20815/file/julkaisu_28.pdf [viitattu 12.1.2010]

History of Second Life 2009. Saatavissa: http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life [viitattu 10.1.2010]

Heikkilä, T. 2005. Tilastollinen tutkimus 5. - 6. painos s. 50 – 52. Edita Prima Oy Helsinki.

History of Second Life 2009. Saatavissa:

http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life [viitattu 10.1.2010]

Holmberg, K. 2009 EduFinland, maata näkyvissä. Saatavissa:

<http://edufinland.fi/maata-nakyvissa-2/> [viitattu 12.4.2010]

Kangas, P., Toivonen, S. & Bäck, A. 2005. VTT:n mukaan sosiaalinen media tarjoaa lukuisia uusia liiketoimintamahdollisuuksia. Saatavissa:

<http://www.vtt.fi/uutta/2007/20070322.jsp> [viitattu 19.1.2010]

Kangas, P., Toivonen, S. & Bäck, A. 2007. Googlen mainokset ja muita sosiaalisen median liiketoimintamalleja. VTT, VTT Tiedotteita – Research Notes 2369, s. 11.

Saatavissa: <http://www.vtt.fi/inf/pdf/tiedotteet/2007/T2369.pdf> [viitattu 20.2.2010]

Kangas, P., Toivonen S. & Bäck A. 2007. Googlen mainokset ja muita sosiaalisen median liiketoimintamalleja. VTT, VTT Tiedotteita – Research Notes 2369. Saatavis-

sa: <http://www.vtt.fi/inf/pdf/tiedotteet/2007/T2369.pdf> [viitattu 19.1.2010]

Kangas, P. 2005. Tulevaisuudessa parhaasta sisällöstä aletaan maksaa. Saatavissa:

<http://www.vtt.fi/uutta/2007/20070322.jsp> [viitattu 9.1.2010.]

Kalliala, E. & Toikkanen, T. 2009. Sosiaalinen media opetuksessa s. 135 - 138. Helsinki Osaakeyhtiö Finn Lectura.

Leskinen, M. Tilastotieteen perusteet - itseopiskelumateriaali Saatavissa:

<http://gallia.kajak.fi/opmateriaalit/yleinen/LesMar/SPSSkurssi/itseopiskelumateriaali.doc>. [viitattu 15.4.2010]

Manninen, J., Burman, A., Koivunen, A., Kuittinen, E., Luukannel, S., Passi, S. & Särkkä, H. 2007. Oppimista tukevat ympäristöt. Johdatus oppimisympäristöajatteluun. Opetushallitus.

Manninen, J. & Pesonen, S. 1997 Uudet oppimisympäristöt. Aikuiskasvatus 4/97.

Moilanen, T. Second Life opetuksessa. Saatavissa:

<http://love2learn.fi/video/2009/05/27/teemu-moilanen-second-life-opetuksessa> [viitattu 17.3.2010]

Molka-Danielsen, J. & Linnemann, L-C. 2009. Learning and teaching in the Virtual World of Second Life s. 61-76

O'Reilly, T. What Is Web 2.0. Saatavissa: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> [viitattu 13.1.2010]

Penfold, P., Kong, W. F., & Lee, W. K. A. 2006. VIRTEL – Teaching hospitality with a virtual hotel e-simulation. Saatavissa:

<http://repository.lib.polyu.edu.hk/jspui/handle/10397/1316> [viitattu 27.3.2010]

Ramloll, R. 2007. Mission. Saatavissa:

<https://sites.google.com/a/play2train.us/play2train-open-content-alliance/> [viitattu 27.3.2010]

Rongas, A. 2008. Kevennä työtaakkaasi sosiaalisen median verkoissa. Saatavissa:

<http://sites.google.com/site/sosiaalinenmedia/> [viitattu 24.3.2010]

Rongas, A. 2008. Sosiaalinen media: perustietoa ja vinkkejä oppimisympäristöhankkeiden toteuttajille. Saatavissa: <http://sites.google.com/site/sosiaalinenmedia/sivu5> [viitattu 20.3.2010]

Rongas, A. 2008. Sosiaalinen media: perustietoa ja vinkkejä oppimisympäristöhankkeiden toteuttajille. Saatavissa: <http://sites.google.com/site/sosiaalinenmedia/sivu6> [viitattu 20.3.2010]

Silander, P. Verkko-oppimisympäristöt. Saatavissa:

http://www2.edu.fi/kenguru/fi/tekn_valm_9.php [viitattu 17.2.2010]

Tirronen, M. 2008. Web 2.0 verkon numerologia, s. 34 – 38.

Toikkanen, T. 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Saatavissa:

<http://lemill.net/tools/ning-3> [viitattu 15.3.2010]

Toikkanen, T. 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Saatavissa:
<http://lemill.net/tools/elgg/view> [viitattu 15.3.2010]

VERTTI - Opettajan verkkokurssituki, avoin lähdekoodi. Saatavissa:
<http://www.cs.helsinki.fi/group/vertti/vertti/elearn0.shtml> [viitattu 27.1.2010]

Wilson, B. 1996. Constructivist learning environments: Case studies in instructional design. Englewood cliffs, s. 3. NJ: Educational Technology Publications.

LIITTEET

Liite 1. Kyselylomake

1. Kuinka monennen vuoden opiskelija olet?

- ensimmäisen vuoden
- toisen vuoden
- kolmannen Vuoden
- muu

2. Sukupuoli

- mies
- nainen

3. Mitä mielestäsi merkitsee sosiaalinen media?

4. Mitä seuraavista sosiaalisista verkkopalveluista Käytät eniten?

- facebook
- myspace
- second life
- nettiroolipelit
- muu, mikä?

5. Mitkä ovat valitsemasi pääasiallisen palvelun käytön syyt?

6. Oletko käyttänyt Second Life yhteisösovellusta?

- kyllä, miksi?
- ei, miksi?

7. Oletko vieraillut oppilaitosten sivuilla Second Lifessä?

- kyllä, miksi?
- ei, miksi?

8. Kokisitko mielenkiintoiseksi suorittaa opintoja Second Lifessä?

- kyllä, miksi?
- ei, miksi?

9. Minkälaisia kursseja haluaisit suorittaa Second Lifessä?